

PHILIPS



Tele-Spiel ES 2201

D

Bedienungsanleitung



Mit dem Tele-Spiel ES 2201, das aus dem Steuergerät (Abb. 1), den beiden Handreglern mit Verbindungskabel (Abb. 2) und der Tele-Spielkassette (Abb. 3) besteht, verwandelt sich der Bildschirm eines Schwarz-Weiß- oder Farbfernsehgerätes in ein Spielfeld.

Vor dem ersten Spiel sollten Sie jedoch diese Bedienungsanleitung aufmerksam durchlesen.

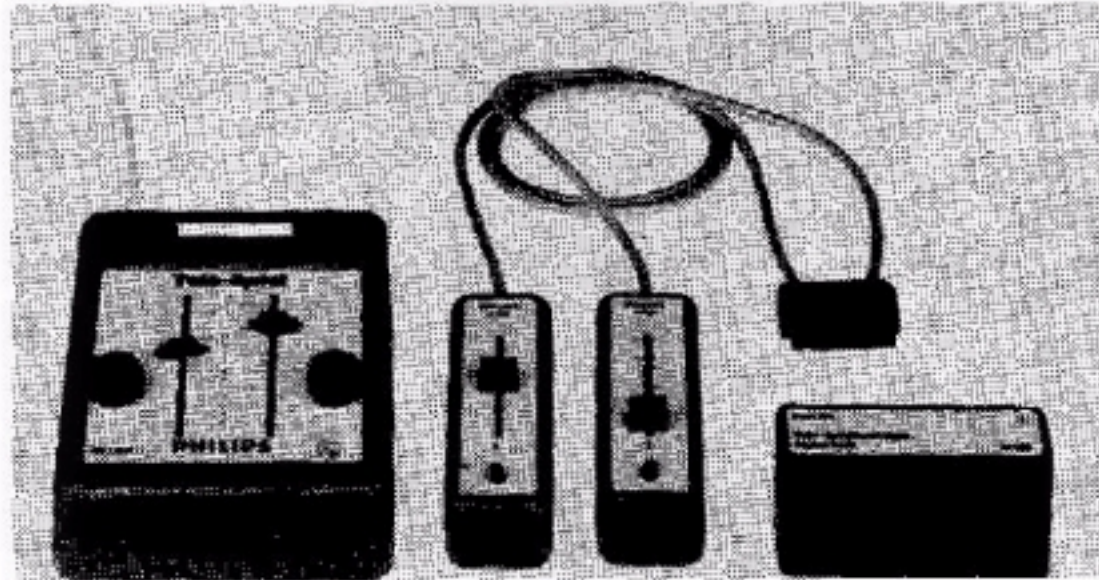


Abb. 1

Abb. 2

Abb. 3

Herausgeber: Philips GmbH

Abteilung Technische Spielwaren, 2 Hamburg 1, Mönckebergstr. 7

Batterie einsetzen

Batteriedeckel in Pfeilrichtung leicht eindrücken (Abb. 4), entriegeln und entfernen. Den 9-Volt-Energieblock (Batterie z. B. Philips 6 F 22 TR) an das Batteriekabel drücken (Abb. 5) und in das Batteriefach einsetzen (Abb. 6). Batteriedeckel in den Führungsschlitz stecken und durch leichten Druck einrasten lassen.

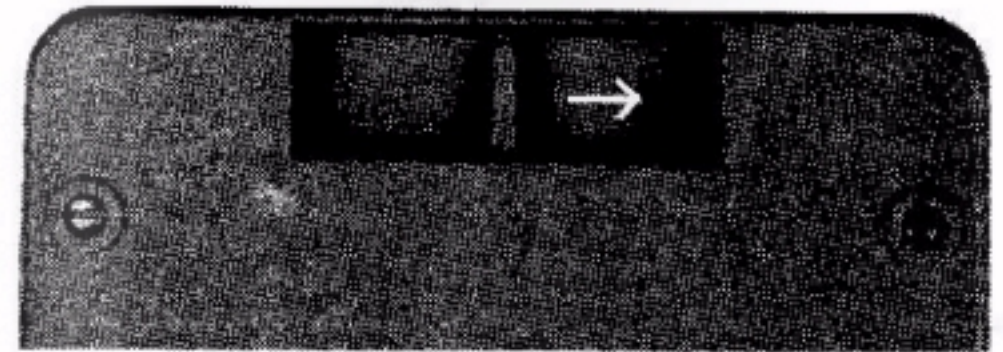


Abb. 4

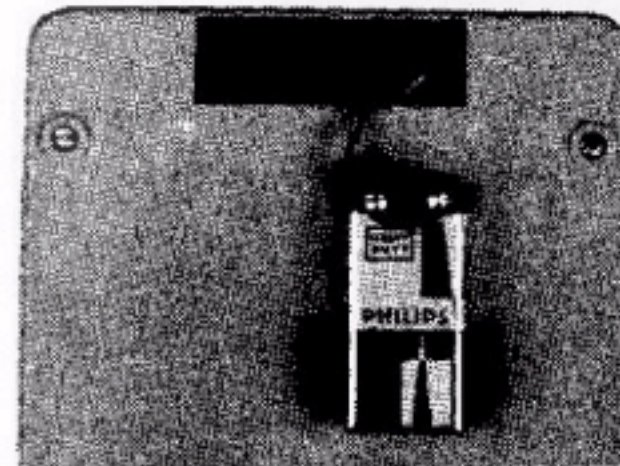


Abb. 5

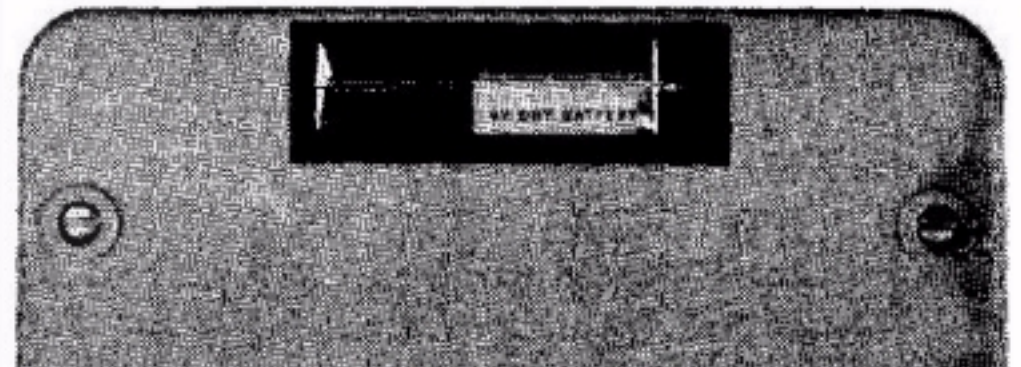


Abb. 6

Anschluß an das Fernsehgerät

Das Steuergerät ist mit einem 3 m langen Anschlußkabel ausgerüstet, das mit der runden Antennenbuchse (75 Ω) des Fernsehgerätes verbunden wird. Dazu ist der Antennenstecker der Fernsehantennenanlage aus dem Fernsehgerät zu ziehen und der Stecker des Anschlußkabels in die runde Antennenbuchse auf der Rückseite des Fernsehgerätes zu stecken.

Ältere Fernsehgeräte, die noch mit zwei getrennten Antennenbuchsen (VHF und UHF) ausgerüstet sind, werden über den Zwischenstecker, Bestell-Nr. ES 2299, mit der VHF-Buchse verbunden.

Einstellung am Fernsehgerät

Bei älteren Geräten Kanalwähler auf Kanal 2, 3 oder 4 einstellen. Bei neueren Geräten eine der freien Programmwahltasten auf Kanal 2, 3 oder 4 (Abb. 7) einstellen. Auf dem Foto sind die Tasten 1 und 4 auf Kanal 3 eingestellt. Bitte Bedienungsanleitung des Fernsehgerätes beachten.

Nach dem Einschalten des Fernsehgerätes den Kontrast- und Helligkeitsregler auf einen mittleren Wert einstellen. Da das Tele-Spiel keinen Ton erzeugt, den Lautstärkereglern zurückdrehen.

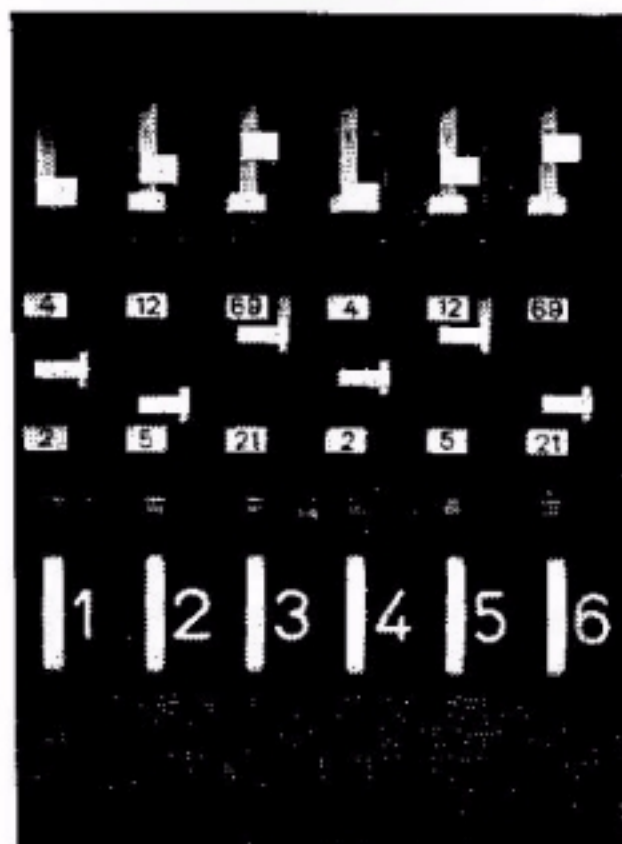


Abb. 7

Einsetzen der Tele-Spielkassette

Tele-Spielkassette mit der Buchsensseite nach außen (Abb. 8) in das Steuergerät einsetzen und hinunterdrücken (Abb. 9).

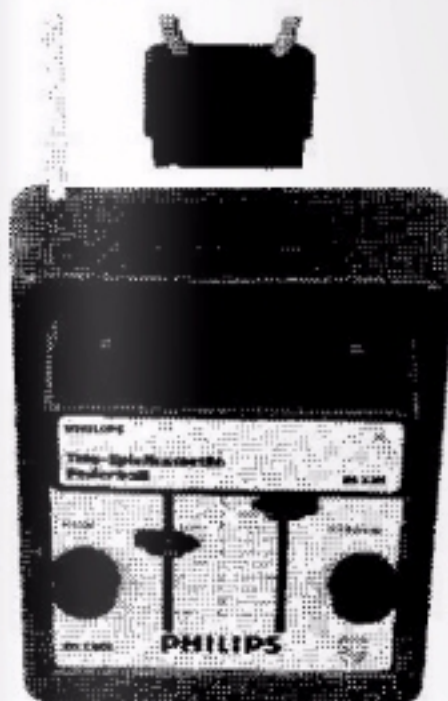


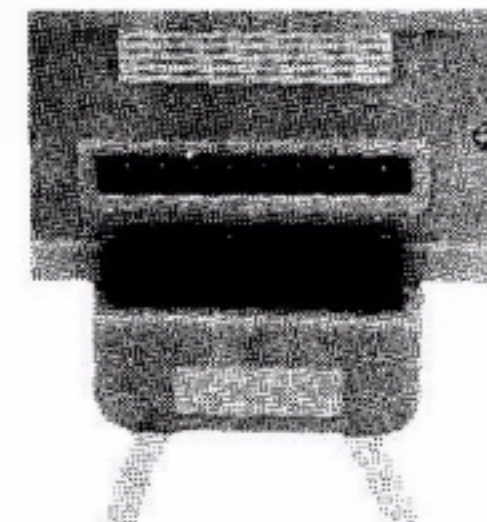
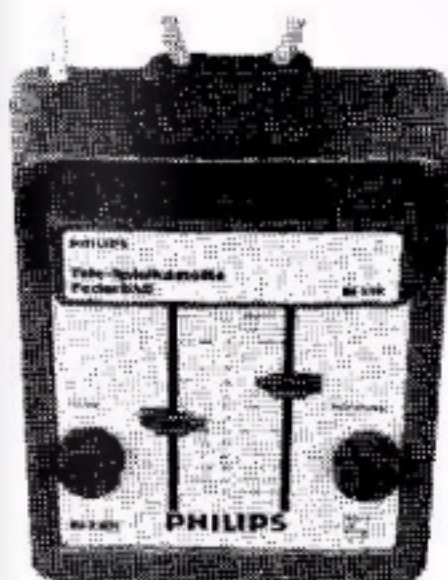
Abb. 8



Abb. 9

Einschalten des Tele-Spiels

Steckerteil der Handregler durch den Schlitz im Steuergerät in die Buchsenleiste der Tele-Spielkassette drücken (Abb. 10). Bitte vorher einen Blick auf die Stifte im Stecker und die Öffnungen der Buchsenleiste werfen, um den Stecker richtig einzusetzen (Abb. 11).



Einstellen des Bildes

Den Bedienungsknopf mit der Bezeichnung „Kanal“ auf beste Bildqualität einstellen. Je nach Ausführung der Tele-Spielkassette müssen weiße Bildelemente auf dem Bildschirm erscheinen. Die Helligkeit des Fernsehgerätes muß nun so eingestellt werden, daß der Hintergrund dunkel wird. Sollten bei einem Farbfernsehempfänger kurzzeitig farbige Streifen erscheinen, den Farbsättigungsknopf auf Minimum drehen.

Falls das Fernseh-Gerät an der Rückwand einen Bildfangregler besitzt, muß dieser so eingestellt werden, daß bei einem Programmwechsel von Fernsehsender auf Tele-Spiel das Bild nicht senkrecht durchläuft.

Spiele

Je nach Ausführung der Tele-Spielkassette wird mit den beiden Handreglern 1 und 2 das Geschehen auf dem Bildschirm beeinflußt. Mit den Schieberegler lässt sich die Lage der Bildelemente auf dem Bildschirm verändern, die Tastschalter dienen zur Auslösung bestimmter Funktionen, wie zum Beispiel beim Federball dem Einwerfen des Balls. Da sich die Funktionen bei den verschiedenen Spielen stark unterscheiden, wird die Wirkungsweise in den betreffenden Spielanleitungen näher beschrieben.

Der Schwierigkeitsgrad eines Spiels kann mit dem Bedienungsknopf „Handicap“ am Steuergerät gewählt werden. Der Punktestand des Spiels läßt sich mit zwei Schiebeknöpfen am Steuergerät festhalten.

Ausschalten des Gerätes

Das Gerät ist ausgeschaltet, wenn der Stecker der Handregler aus der Tele-Spielkassette gezogen wird (Abb. 9).

Batteriewechsel

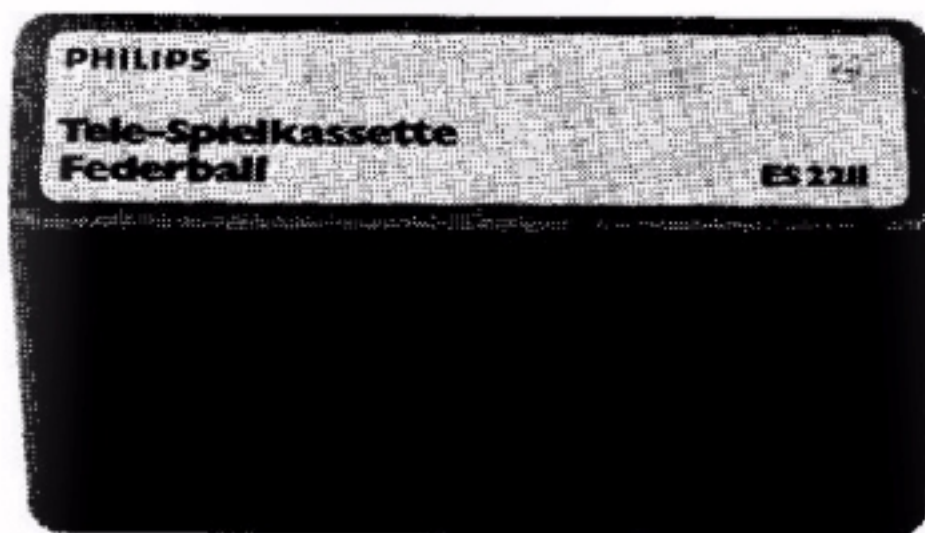
Sollte das Bild nach längerer Betriebszeit unstabil werden (starkes Bildzittern, ständiges Nachstellen des Bedienungsknopfes „Kanal“ auf beste Bildqualität), ist die Batterie verbraucht und muß ausgewechselt werden. Richtwert für die Betriebsdauer einer Batterie sind ca. 50 Stunden bei einer Einschaltdauer von täglich 1½ Stunden. Alte Batterie sofort aus dem Batteriehalter entfernen. Die Batterie sollte auch herausgenommen werden, wenn das Tele-Spiel längere Zeit nicht benutzt wird.

Tele-Spielkassette „Federball“ ES 2211

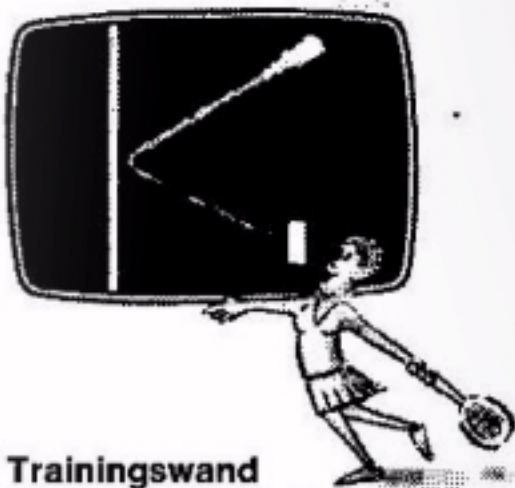
Die Tele-Spielkassette „Federball“ gemäß der Bedienungsanleitung für das Tele-Spiel in das Steuergerät drücken. Tele-Spiel und Fernsehgerät einschalten. Auf dem Bildschirm erscheinen am rechten und linken Bildrand die „Schläger“, mit denen der „Federball“, ein quadratischer Leuchtfleck, geschlagen werden muß. Mit dem Handregler 1 kann der linke, mit dem Handregler 2 der rechte Schläger vertikal bewegt werden. Der „Ball“ läßt sich durch kurzzeitigen Druck auf eine der beiden Tasten ins „Spielfeld“ einwerfen.

Jetzt müssen die Spieler durch Verschieben der Handreglerknöpfe den „Ball“ treffen. Ein getroffener „Ball“ kehrt seine Flugrichtung um und muß nun vom Gegenspieler zurückgeschlagen werden. Geht der Ball ins „Aus“ (das bedeutet: ein Spieler hat den Ball verfehlt), muß der „Ball“ von dem Gegenspieler durch Druck auf die Taste eingeworfen werden.

Der Schwierigkeitsgrad läßt sich am Steuergerät mit dem Bedienungsknopf „Handicap“ einstellen. Am linken Anschlag ist die Fluggeschwindigkeit des „Balls“ langsam und wird schneller, je weiter der Knopf nach rechts gedreht wird.



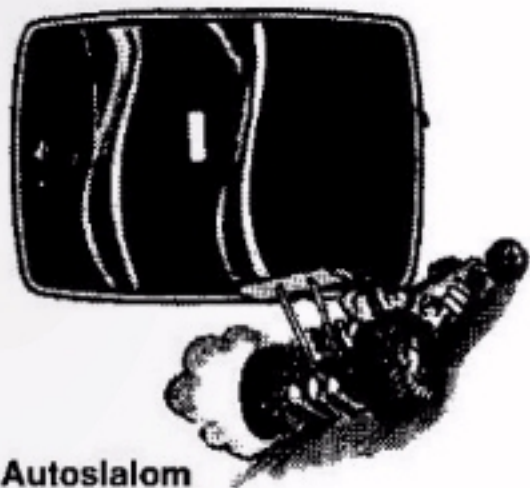
Tele-Spielkassetten bringen
Abwechslung ins Programm:



Trainingswand

ES 2212 (1 Spieler)

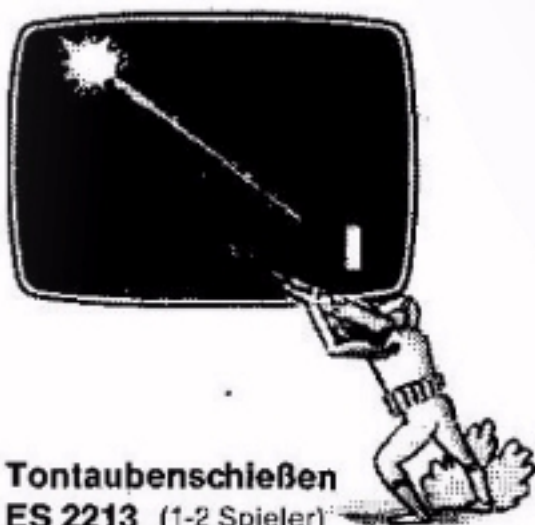
- der Spieler muß mit dem „Schläger“ die von der Wand abprallenden Bälle zurück-schlagen



Autoslalom

ES 2214 (1 Spieler)

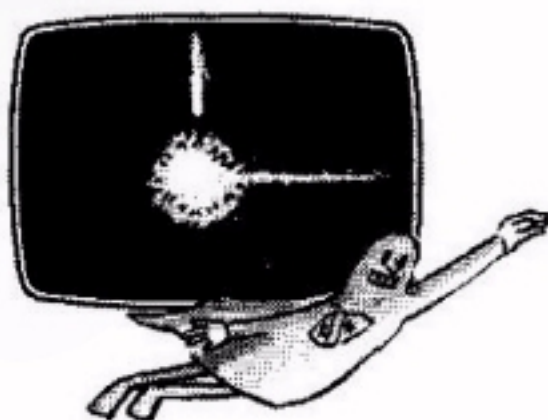
- der Fahrer hat seinen „Wagen“ ohne Bandenkollision über die Slalomstrecke zu bringen



Tontaubenschießen

ES 2213 (1-2 Spieler)

- mit einem elektronischen Pfeil versucht der Schütze so viele „Tontauben“ wie möglich abzuschießen



Phantomjagd

ES 2215 (2 Spieler)

- mit einem elektronischen Strahl versuchen die Jäger das sekundenschnell scheinende „Phantom“ zu erwischen.

PHILIPS

... und bald gibt es noch viele mehr.